

# Monkey Island 1 - Komplettlösung

von [Kerstin Häntsch](#)

Guybrush Threepwood will unbedingt Pirat werden. Auf der Insel Melee Island will er sein Glück versuchen. Auf Melee Island wohnt eine schöne Gouverneurin. Sie heißt Marley. Der Geisterpirat LeChuck, der sich auf Monkey Island aufhält, hat sich in Marley verliebt. Nun gibt es für Guybrush einige Aufgaben zu bewältigen. Erst einmal muss er ein richtiger Pirat werden (dazu muß er 3 Aufgaben lösen) und dann muss er Marley retten, die unterdessen von LeChuck entführt worden ist. Also genug des Vorspanns, du schlüpfst jetzt in die Rolle von Guybrush und los geht's. Alle Zahlen in den Klammern bedeuten die Reihenfolge der Antworten bei Gesprächen.

## Die drei Prüfungen auf dem Weg zum Piraten:

- du gehst in die Scumm Bar und sprichst mit dem Piraten in der roten Jacke (2,1,2,1,1,2) -> mit dem Piraten am Nachbartisch reden (2,3,2,2,2,3) -> nach rechts gehen -> dort sitzen drei Piraten, rede mit ihnen (2,1,2,3,5,5) -> die Piraten sagen dir, welche drei Aufgaben du erfüllen musst um Pirat zu werden -> folgende Aufgaben musst du lösen:

1. die Schwertmeisterin finden und besiegen
2. das Idol der vielen Hände aus dem Haus des Gouverneurs stehlen
3. den Schatz von Melee Island heben

- wenn der Koch aus der Küche kommt, gehst du hinein -> den Topf und das Fleisch nehmen -> das Fleisch in den Topf tun und kochen -> das gekochte Fleisch mitnehmen -> durch die Tür rechts zum Steg gehen -> dort sitzt eine Möwe -> du verscheuchst sie in dem du viermal auf den Steg trittst (auf der dem Wasser zugewandten Seite) -> jetzt kannst du den Fisch nehmen und in der Küche kochen -> den gekochten Fisch mitnehmen

- zum Aussichtspunkt gehen und von dort zur Übersichtskarte -> nun geht es zum Zirkus -> mit den Brüdern reden (1,1,2) und ihnen den Topf geben -> genieße die kleine Zwischensequenz und danach hast du viel Geld

- jetzt gehst du wieder in die Stadt und sprichst mit dem Mann, der einen Papagei auf der Schulter trägt (4,2) -> du kaufst ihm die Schatzkarte ab -> nun gehe in den Laden (rechts) und nimm dir die Schaufel und das Schwert -> rede mit dem Mann am Verkaufstisch (1,1,1,1,1) -> sobald der Mann das Haus verlässt folgst du ihm -> der Mann führt dich zur Schwertmeisterin -> aber bevor der Schwertmeisterin gegenüber trittst solltest du dich noch im Schwertkampf üben und vor allem im Beleidigen (das gehört dazu)

- verlasse das Bild wieder nach links und gehe auf der Übersichtskarte zur Gabelung -> jetzt gehst du nach hinten und pflückst dort eine

## gelbe Blume

- von der Gabelung aus allen Anweisungen auf der Karte folgen (also nach rechts, links und hinten gehen wie es auf der Karte steht) ->
- dann noch mal nach rechts gehen und dort ist der Schatz -> an der markierten Stelle die Schaufel benutzen
- jetzt gehst du zu dem Haus an der Bucht -> ein Troll steht dir im Weg -> gib ihm den Fisch -> am Haus angekommen klopfst du an die Tür und sprichst dann mit dem Mann (1,1,1,1,1) -> er bringt dir den Schwertkampf bei
- um richtig fit zu sein kämpfst du noch mit den umherlaufenden Piraten das tust du solange bis du alle Beleidigungen kennst und 3x gegen die Piraten gewonnen hast
- Also versuch es jetzt mal bei der Schwertmeisterin -> sprich mit ihr (1) -> du kannst nur gewinnen, wenn du auf jede Beleidigung von ihr die richtige Antwort weißt

## Hier alle Beleidigungen und Antworten:

### Beleidigung der Piraten:

1. Jeder hier kennt Dich doch als unerfahrenen Dummkopf.
2. Mein Schwert wird Dich aufspießen wie ein Schaschlik.
3. Mit meinem Taschentuch werde ich Dein Blut aufwischen.
4. Dein Schwert hat schon bessere Zeiten gesehen.
5. Ich hatte mal einen Hund, der war klüger als Du.
6. Deine Fuchtelei hat nichts mit der Fechtkunst zu tun.
7. Niemand wird mich verlieren sehen, Du auch nicht.
8. Du kämpfst wie ein dummer Bauer.
9. Meine Narbe im Gesicht stammt aus einem harten Kampf.
10. Willst Du hören, wie ich drei Männer zugleich besiegte ?
11. An Deiner Stelle würde ich zur Landratte werden.
12. Trägst Du immer noch Windeln ?
13. Du hast die Manieren eines Bettlers.
14. Menschen fallen mir zu Füßen, wenn ich komme.
15. Ich kenne einige Affen, die haben mehr drauf als Du.

### Beleidigungen der Schwertmeisterin:

1. Überall in der Karibik kennt man meine Klinge.
2. Mein Schwert wird Dich in tausend Stücke schneiden.
3. Mein Name ist in jeder dreckigen Ecke gefürchtet.
4. Dein verbogenes Schwert wird mich nicht berühren.
5. Ich habe nur einmal einen Feigling wie Dich getroffen.
6. Jetzt gibt es keine Finten mehr die Dir helfen.
7. Niemand wird sehen, dass ich so schlecht kämpfe wie Du.
8. Ich werde jeden Tropfen Blut aus Deinem Körper melken.
9. Nach jedem Kampf war meine Hand blutüberströmt.
10. Soll ich Dir eine Nachhilfestunde geben ?
11. Sind alle Männer so ? Dann heirate ich ein Schwein.
12. Hast Du eine Idee wie Du hier lebend davonkommst ?
13. Alles was Du sagst ist dumm.

14. Kluge Gegner rennen weg, sobald sie mich sehen.
15. Jetzt weiß ich, wie dumm und verkommen man sein kann.

### Antworten:

1. Zu schade, dass Dich überhaupt niemand kennt.
2. Dann mach nicht damit rum, wie mit einem Staubwedel.
3. Also hast Du doch den Job als Putze gekriegt.
4. Und Du wirst Deine rostige Klinge nie wieder sehen.
5. Er muss Dir das Fechten beigebracht haben.
6. Doch, doch, Du hast sie nur nie gelernt.
7. Du kannst so schnell davonlaufen.
8. Wie passend, Du kämpfst wie eine dumme Kuh.
9. Aha, mal wieder in der Nase gebohrt, wie ?
10. Willst Du mich mit Deinem Geschwafel ermüden ?
11. Hattest Du das nicht vor kurzem getan ?
12. Wieso, die könntest Du viel eher gebrauchen.
13. Ich wollte, dass Du Dich wie zu Hause fühlst.
14. Auch bevor sie Deinen Atem riechen ?
15. Aha, Du warst also beim letzten Familientreffen.

- in der Stadt gehst Du zur Voodoo Priesterin (vordere rechte Tür) -> nimm das Gummihuhn mit
- gehe nun zum Haus des Gouverneurs -> benutze die Blume mit dem Fleisch und gib es dann den Piranha Pudeln -> betritt das Haus und nimm die Vase -> gehe nach links und betritt den Raum -> nun folgt eine Szene, die du dir nur anschauen kannst -> verlasse das Haus und gehe zum Gefängnis (links) -> dort findest du einige Gegenstände
- sprich mit dem Gefangenen und gehe dann zum Laden -> dort redest du mit dem Mann (2) -> zurück zum Gefängnis -> gib dem Gefangenen die Bonbons und rede mit ihm (2) -> dann gibst du ihm das Rattengift und erhältst dafür ein Stück Kuchen, dass du öffnest und schon hast du eine Feile -> zurück zum Haus des Gouverneurs
- gehe ins Haus und springe durch das Loch in der Wand -> sobald du das Idol der vielen Hände hast, triffst du auf den Sheriff -> egal was du jetzt für Antworten gibst, der Sheriff droht dir, dich umzubringen
- Du verlässt das Haus und gehst zum Steg -> der Sheriff wirft dich ins Wasser -> du nimmst einfach das Götzenbild wieder und der Rest läuft von allein
- die Gouverneurin wurde entführt -> gehe zum Gefängnis und rede mit dem Gefangenen (2,2)
- gehe zur Scumm Bar und nimm alle Becher mit -> in der Küche füllst du in einen Becher Grog und gehst damit schnell zum Gefängnis -> der Grog bringt den Becher unterwegs zum Schmelzen und du musst dann den Grog in einen anderen Becher umfüllen -> im Gefängnis benutzt du den Grog mit dem Schloß und der Gefangene ist frei
- gehe zu Stans Gebrauchschißhandel und rede mit ihm (1,2,3) -> du brauchst ein Schiff, aber dein Geld reicht nicht
- du musst den Mann im Laden nach einem Kredit fragen (2,1) -> merk dir die Kombination zum Öffnen des Safes -> schick den Mann dann zur

- Schwertmeisterin (1) -> während der Mann weg ist öffnest du den Tresor (mit ziehe und drücke) -> nimm den Kreditbrief und verschwinde**
- wieder bei Stan -> verhandle mit ihm ( 3,2,1,2,2,2,2,2,2,2,1,2,2,2,3,2,4) -> das wäre erledigt
  - gehe nun zur Schwertmeisterin und bitte sie um Hilfe (3)
  - jetzt gehst du zur Insel und benutzt das Gummihuhn mit dem Kabel -> betritt das Haus und rede mit Methook (1,3) -> er wird dir helfen, wenn du eine Probe bestehst -> er hat einen Papagei -> tu irgendetwas es passiert dir nichts
  - gehe nun zum Hafen -> dort ist dein Schiff und deine Besatzung -> reden noch mal mit ihnen (3,3)

### Auf dem Schiff auf dem Weg nach Monkey Island:

- die Crew streikt plötzlich und du bist wieder mal auf dich allein gestellt -> du musst dich überall umsehen und Gegenstände sammeln -> im Laderaum nimmst du aus den Fässern das Schwarzpulver mit und auch das Seil -> dann öffne die Kiste, die einzelne, und nimm den Wein -> sieh ihn dir an -> in der Küche öffnest du den Schrank und nimmst die Kornflakespackung -> öffne sie und sieh dir das Geschenk an (es ist ein Schlüssel) -> nimm noch den Topf -> in der Kapitänskajüte öffnest du den Schrank und nimmst die Truhe -> die öffnest du mit dem Schlüssel -> es ist ein Rezept drin (nimm es) und auch Zimtgebäck (nicht vergessen mitzunehmen) -> nimm auch die Feder und die Tinte mit -> vom Fahnenmast holst du dir die Flagge
- in der Küche zündest du die Visitenkarte von Stan an und dann gibst du folgende Zutaten in den Topf: Kornflakes, Fahne, Wein, Schießpulver, Gummihuhn, Zimtgebäck, Minztabletten und Tinte
- nach einer längeren Ohnmacht wachst du auf und stellst fest, dass du vor der Küste von Monkey Island gelandet bist
- hole dir neues Schießpulver, befestige das Seil an der Kanone und benutze die brennende Karte mit der Lunte -> nun steige schnell in die Kanone ein (gehe zu) und du wirst auf die Insel geschossen

### Auf Monkey Island:

- auf Monkey Island triffst du immer wieder auf Hermann -> mit ihm kannst du dich unterhalten (deine Antworten spielen hier keine Rolle)
- am Strand nimmst du die Banane mit gehst dann (über die Übersichtskarte) zum Fort -> dort drückst du die Kanone und nimmst das herausgefallene Schießpulver und das Fernrohr (dieses öffnen und du hast eine Linse), das Seil auch mitnehmen (braucht man schließlich in jedem Adventure)
- an der Flussgabelung benutzt du das Schießpulver mit dem Damm und mit Hilfe der Linse entzündest du es -> der Damm ist gesprengt
- jetzt gehst du zum Teich und nimmst das Seil des Toten
- in der Schlucht benutzt du ein Seil mit dem Ast und das andere Seil mit dem Baumstumpf, wenn du unten angekommen bist nimmst du das Ruder und kletterst wieder nach oben
- an der Flussgabelung gehst du die Steintreppe nach oben ziehst 2x am Katapult -> dann gehst du noch höher und drückst den Stein am Rand

- > das Resultat ist, dass die Bananen alle vom Baum gefallen sind
- gehe zum Strand und hebe die Bananen auf -> benutze das Ruder mit dem Boot (du kannst um die gesamte Insel rudern) -> rudere nach unten dann nach rechts und nach oben
- am Nordstrand gehst du in den Dschungel zu den Eingeborenen -> nimm die Bananen aus der Schale -> wenn du das Dorf verlässt halten dich die Eingeborenen auf (3) und sperren dich ein -> nimm den Totenkopf und verlass die Hütte durch das Loch
- rudere zum Südstrand und gib dem Affen alle Bananen -> er folgt dir jetzt -> du musst nun zur Halbinsel im Osten
- gehe zum Affenkopf -> ziehe an der rechten Nase des hinteren Totempfahls -> die Tür öffnet sich -> wenn du zur Tür gehst hängt sich der Affe an den Pfahl, so dass die Tür offen bleibt
- nimm die kleine Statue, gehe zum Südstrand und rudere zum Nordstrand
- gehe zum Dorf der Eingeborenen (erst nach links und dann nach rechts) -> rede mit den Eingeborenen (2) und gib ihnen die kleine Statue -> gehe in das Haus links und nimm den Bananenpflücker -> den gibst du Hermann, der auch gerade im Dorf ist -> dafür bekommst du den Schlüssel für den Affenkopf
- zurück zum Affenkopf -> benutze den Schlüssel mit dem Ohr und betritt den Affenkopf -> du verlässt ihn wieder
- gehe zu den Eingeborenen und rede mit ihnen (1,1,4,4,4,1,2,4,4) und gib ihnen den Handzettel über Navigation -> du erhältst einen Kompasskopf
- zurück zum Affenkopf -> dort benutzt du den Kompasskopf und gehst in die Richtung in die der Kopf zeigt -> du kommst zu einem Geisterschiff
- dort redest du mit dem Kopf (2,3,3,3,3) -> benutze nun die Kette und du bist unsichtbar -> nun betrittst du das Schiff und gehst in die Kapitänskajüte -> dort holst du dir den Schlüssel mit Hilfe des Kompass (Magnetkraft)
- gehe aufs Viehdeck -> nimm die Feder -> im Schlafrum ist ein Pirat -> kitzle ihn mit der Feder an den Füßen bis er die Flasche fallen lässt und nimm sie -> auf dem Viehdeck die Klappe mit dem Schlüssel öffnen und nach unten steigen
- den Grog mit dem Futter benutzen und ein wenig von dem Brei mitnehmen -> mit dem Brei die Tür zur Werkzeugkammer ölen -> die Tür öffnen, reingehen und das Werkzeug nehmen
- zurück zum Viehdeck -> das Werkzeug mit der leuchtenden Kiste benutzen und die Wurzel nehmen -> sieh sie dir an
- verlass das Schiff und die Anlegestelle und du landest direkt bei den Eingeborenen -> gib ihnen die Wurzel und du erhältst eine Anti LeChuck Flüssigkeit
- zurück zum Schiff -> es ist weg -> mit dem Piraten reden (3,2,1,1)

### Wieder auf Melee Island:

- auf der Insel kommt ein Pirat (4)
- gehe in die Stadt zur Kirche -> rede mit LeChuck (4)
- gehe zum Altar und sprich mit dem Piraten (1,1,2)
- lehne dich zurück und genieße das Kommende
- wenn du den Grogautomaten verlassen hast, nimmst das Root-Bier und benutzt es mit dem Oberpiraten

**Geschafft!!!**

**ENDE!!!**

**Alle Rechte bei**

**Kerstin Häntsch/Schluchsee**

**eMail: [Kerstin Häntsch](mailto:Kerstin.Haentsch@schluchsee.de)**

**Homepage: <http://www.kerstins-spieleloesungen.de>**

**Homepage: <http://www.kerstins-spieleloesungen.com>**

[www.kerstins-spieleloesungen.de](http://www.kerstins-spieleloesungen.de)